



Code à l'école et au collège : des ressources

publié le 31/08/2016 - mis à jour le 22/10/2025

Descriptif :

Modules d'apprentissage, jeux et activités pour les éducateurs et pour les jeunes.

Des activités pour faciliter l'apprentissage de la programmation "codage" à l'école et au collège.

Class'Code (nom initial MAAISoN) consiste à fédérer les acteurs et former des intervenants, grâce à une plate-forme d'apprentissage diffusant un contenu du type "MOOC" tutoré. Il engage à maîtriser la pensée informatique pour la transmettre (chef de file : Inria).



École du code (nom initial Code-Décode) vise à initier et sensibiliser les enfants de primaire (dans un cadre périscolaire) et du collège (dans le cadre scolaire) à la programmation, la littératie numérique et la culture code (Chef de file : Bibliothèque sans frontière)



DataDecode est l'une de ces applications ludiques développée dans le cadre du projet qui s'adresse à tous les jeunes de 9 à 14 ans, aux enseignants et aux animateurs qui souhaitent organiser des ateliers code ou aborder autrement certaines notions de français.

Pour pouvoir utiliser cette application produite par Tralalere, il est nécessaire de procéder à l'ouverture d'un compte. Cette création permet de disposer d'un véritable tableau de bord et d'un suivi de l'activité de l'utilisateur inscrit.

123 codez : Avec une approche pluridisciplinaire, des activités branchées et débranchées proposées par la fondation Lamap ("la Main à la pâte"). De la maternelle au collège inclus.



1,2,3... CODEZ !

Lien complémentaire

[Scratch et Snap !, outils utilisables en classe, présentés sur le site de mathématiques](#)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.